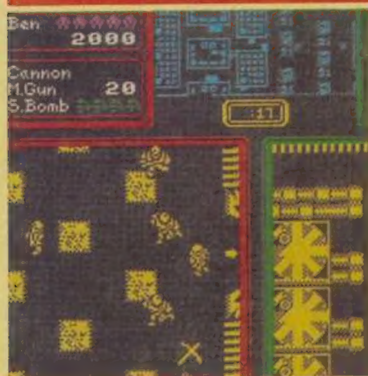
Código-máquina: quem se interessa?

Por JOÃO CRUZ

Aqui estamos uma vez mais e esperamos continuar assim por muito e muito tempo, prosseguindo com o nosso diálogo com todos os jovens que se interessam por tudo quanto pertence a este domínio da criatividade tecnológica, transportando-nos ao mundo da fantasia (referimo-nos aos vídeo-jogos, claro). Pelo nosso lado temos sempre as portas abertas ao nosso já habitual diálogo. E é nesta perspectiva que vamos continuar, tal como temos vindo a fazer ultimamente, respondendo a mais cartas que, entretanto, nos vão chegando às mãos... O Rui Ribeiro, da Rua de Santos Pousada, 889-2.° Esquerdo — 4000 Porto (Telefone 566647), gostava de entrar em contacto com outros jovens que estejam interessados em trocar todo o tipo de informações acerca de computadores e vídeo-jogos. Quanto à sua dúvida acerca da introdução de POKES e mais propriamente do caso que refere, poderemos dizer o seguinte: nem todos os jogos permitem a introdução de POKES, pois isso depende muito das versões que se possui. Já por isso não existe um só único método de introdução dos referidos POKES. Continuando, temos o pedido do Nuno Silva, da Rua Licínio de Carvalho, 119 — 3880 Ovar, que pretende contactar com jovens que se interessem por código-máquina, pois iniciou-se na área e tem muitas dúvidas. Quem estiver interessado em ajudar este leitor, já sabe como contactá-lo. Prosseguimos com o António Rodrigues, da Praceta Almeida Garrett, 29-2.° D. P. Santa Marinha — 4400 V. N. Gaia, que solicita para que alguém o ajude a obter um «assemblador» que trabalhe em decimal, pois está bastante interessado em o obter. Quanto às tuas sempre óptimas dicas de programação, desta vez divulgamos só uma. Depois à medida que for possível, vamos divulgando o resto. Diz este nosso leitor: Para dividir um número em 2 bytes (16 bits para 8 bits), não é necessário o cálculo habitual de x-256 vezes INT(x/256) e INT(x/256); basta teclar RANDOMIZE número e ler o conteúdo de 23670/1. Encerramos por aqui, continuando como sempre a aguardar as vossas colaborações para as diversas rubricas desta secção... Escrevam!

O QUE JÁ SE JOGA...



CRACKDOWN

GAUNTLET marcou um estilo e muitos foram os jogos que o seguiram. Este CRACKDOWN é mais um excelente jogo nessa linha e vem directamente convertido das máquinas de jogos para os nossos microcomputadores. O resultado técnico deste jogo é uma junção de GAUNTLET com XYBOTS. O nosso objectivo é acabar com as terríveis experiências genéticas do perigoso Dr. K que pretende dominar o Mundo com os seus milhares de Replicants. O cenário é futurista e decorre por entre 16 níveis. Em cada um deles é necessário colocar um bomba e escapar a tempo, sob o risco de perdermos uma vida. CRACKDOWN apresenta-se com o écran dividido em duas secções principais, pois tem a possibilidade de ser jogado por dois jogadores independentes um do outro. Experimente!

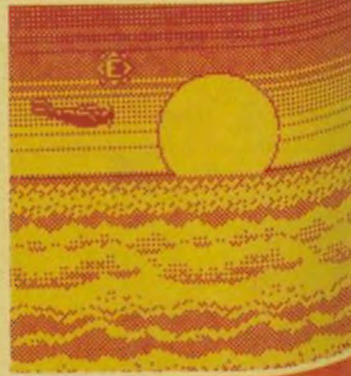
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
A JOGAR COM UM PARCEIRO!



SPACE HARRIER II

Os vídeo-jogos clássicos sucedem-se uns após os outros, ou para dar sequência ao sucesso dos originais, ou para melhorar os aspectos negativos dos anteriores. Estamos na presença de SPACE HARRIER II que, na sua estrutura de apresentação e jogabilidade, é praticamente igual ao original. Desempenhamos o papel de Space Harrier, um bravo guerreiro com o poder de levitar e que está preso no mundo da fantasia onde surgem todo o tipo de seres e aberrações. Todos aqueles que gostaram do SPACE HARRIER original têm agora a oportunidade de disfrutar de doze novos níveis repletos com a mesma emoção e adictividade, bem características deste jogo. A animação e os gráficos são os trunfos deste pouco original SPACE HARRIER II.

COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: GRANSLAM.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
POUCO ORIGINAL, MAS CATIVANTE!



P-47

Depois das máquinas e dos computadores de 16-bits, eis-nos perante a versão de P-47 para os computadores de 8-bits. O cenário e o argumento deste trepidante jogo de acção já é do conhecimento geral, mas convém focar a qualidade desta versão. P-47 relembra-nos em muitos aspectos ao já clássico SILKWORM, com lotes de destruições, instintivas acrobacias e uma enorme carga de adictividade e emoção. Graficamente, esta versão está bastante aceitável e dentro dos limites fiel à original, sendo de salientar ainda a excelente jogabilidade, os característicos e razoáveis efeitos sonoros, e ainda a boa animação, tanto dos gráficos principais, como os dos cenários. Resumindo, P-47 foi a todos os níveis uma bastante razoável conversão.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: FIREBIRD.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
UMA BOA CONVERSÃO!







JOGOS DE TOPO

A C Ç Ã O	A V E N T U R A	L E I T O R E S
1 – X - OUT	1 – AVENTURA ORIGINAL	1 – THE UNTOUCHABLES
2 – VIAJE AL CENTRO DE TERRA	2 – ZIPI Y ZAPE	2 – GHOULS'N GHOSTS
3 – BLACK TIGER	3 – KE RULEN LOS PETAS	3 – TINTIN ON THE MOON
4 – CHASE HQ	4 – CARVALHO	4 – CHASE HQ
5 – CABAL	5 – JACK THE RIPPER	5 – ASTRO MARINE CORPS

JUÍZES NACIONAIS



Pedro Miguel Lopes
Largo das Escolas, 36-r/c
3530 MANGUALDE

CABAL

A Ocean (empresa britânica de videojogos) é, sem dúvida alguma, a melhor empresa de «software» que existe! Tudo começou em ROBOCOP e, mais recentemente, NEW ZEALAND STORY. Tanto um como o outro são um sucesso no género. E este CABAL não foge à regra. Imaginem dois soldados (ou apenas um) a lutar contra um exército inteiro sem qualquer tipo de ajuda. Uma tarefa difícil, mas, sem dúvida, tentadora. Os níveis estão divididos em fases (4 cada um) e, ainda, o inimigo que surge no fim de cada nível. Não perca este CABAL!

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 20.
SOM 128 K: 20.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO:
SEM COMENTÁRIOS...



Edgar Bruno Gomes Rocha
Praça — Frazão
4590 PAÇOS DE FERREIRA

SPY HUNTER

Produzido pela US Gold e pela Sega (empresas de videojogos), SPY HUNTER é um excelente jogo em que o jogador comanda um potente carro e tem que avançar o mais possível no percurso de jogo. Mas, «nem tudo são rosas», pois durante a viagem aparecem outros carros para nos «atrapalhar» e, se o nosso carro tiver a mínima colisão, pode ser fatal. Temporariamente surgem uns característicos camiões-abastecedores que nos presenteiam com diversos bónus, para termos mais hipóteses na nossa missão.

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 17.
SOM 48 K: 16.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
QUE AVENTURA!!!